

スーパーファミコン[®]
SHVC-TO



Othello[®] World

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



オセロはツクダオリジナルの登録商標です。



ようこそオセロワールドへ
 あなたはオセロの聖域^{せい いき}をまもる神^{かみ}のつかい
 「タメノリ」と会うために
 「自由^{じ ゆう}の国^{くに}」「海^{うみ}の国^{くに}」
 「空^{そら}の国^{くに}」「天空^{てん くう}の城^{しろ}」

それぞれ4つのワールドで
 たくさんの敵^{てき}をたおさなければならない

オセロ
 その名は中世^{な ちゆう せい}を舞台^{ぶ たい}とした
 シェイクスピアの戯曲^{ぎ きやく}より名^なずけられた
 「戦^{せん}術^{じゆつ}、戦^{せん}略^{りやく}」
 「判^{はん}断^{だん}、決^{けつ}断^{だん}」
 「喜^{よこ}び、悲^{かな}しみ」
 「天^{てん}国^{こく}、地^ち獄^{こく}」

それは自分^{じ ぶん}とのたたかいである

もく じ 目 次

1	オセロの ^{きほん} 基本ルール	4
2	コントローラーの ^{そうさほうほう} 操作方法	5
3	画面の ^{がめん} 見方 ^{みかた}	6
4	あそび ^{かた} 方	8
	● オープニング、START、タイムリミット	8
	● ゲームスタート 、メッセージ、ヒント ^{きのう} 機能	9
	● パス、ゲームオーバー、 ^{なまえにゅうりょく} 名前入力	10
	● クリア表示、 CONTINUE 、パスワード、マップ	11
	● ^{たいせんあいてせんたく} 対戦相手選択	12
	● レベルクリア、 2^{プレイ}PLAY 、エンディング	13
5	キャラクター ^{しょうかい} 紹介	14
6	パスワードメモ	15

このたびは、ツクダオリジナルのスーパーファミコン用ソフト「オセロワールド」をお買上^{かいあげ}頂きまして、誠に^{まこと}ありがとうございます。ご使用の^{しよう}前にソフトの^{まえ}取り扱い^{とあつか}方、使用上の^{かた}注意^{しようじよう}などこの「^{ちゆうい}取り扱い^{とあつか}説明書」を^{せつめいしょ}よくお読み^よ頂いた上、^{うえ}正しい^{ただ}使用方法^{しようほうほう}でご愛用^{あいよう}下さい。なお、この「^{たいせつ}取り扱い説明書」は、大切に^{ほかん}保管して下さい。

①まず盤の中央に黒石と白石を図1のように置き黒が先手ではじめます。オセロワールドでは、自動的に表示されます。

②必ず相手の石がはさめる所だけに石を置き、はさんだ石をひっくりかえして自分の石とします。

図1でいえば、A、B、C、Dの4ヶ所のうち、いずれか1ヶ所が黒の打てる場所です。

オセロワールドでは、自動的に石がひっくりかえります。

③はさんだ石は、何個であろうとも、またどの方向でも、全てひっくりかえすことができます。(図2)

④図3のように辺の攻防で黒がFと打ってもGの石をひっくりかえすことはできません。

また隅の攻防で黒がHと打っても1の石をひっくりかえすことはできません。(隅は絶対にひっくりかえされることがないので、早いうちに隅をとれば戦いを有利に進めることができます。)

⑤はさめる所がある限り、パスできず、必ず打たなければなりません。

⑥片方が打てる所がなくなったときは、打てるところができるまでパスとなり、その間は相手が連続して打ちます。

⑦盤面が全部埋まるか、黒白ともに相手の石をはさめなくなった時ゲーム終了となり、石の数の多い方が勝ちとなります。

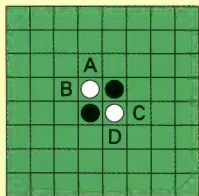


図1

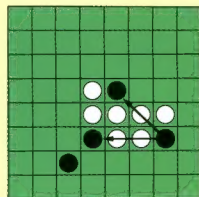


図2

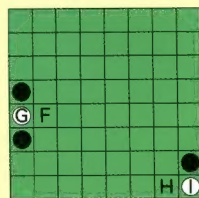
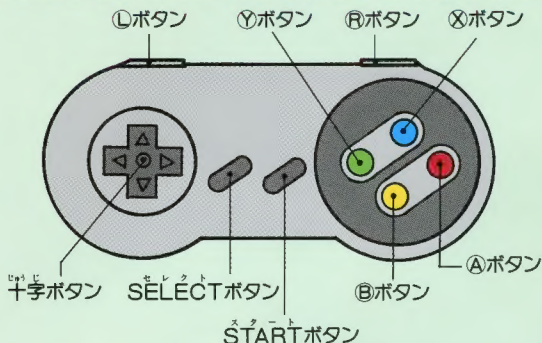


図3



十字ボタン——石を打つ場所等を選択します。
(選択)



SELECTボタン——対戦中、自分の手番の時に押すと対戦相手のメッセージを表示しなくなります。



STARTボタン——対戦中、自分の手番の時に押すと最適な場所を教えてください。(くわしくはP9ヒント機能を読んでください)



Aボタン——石を打つ場所、各コマンド等を決定します。(決定)



Bボタン——名前入力、パスワードのキャンセルに使用します。また、対戦相手選択画面で押すとマップ画面にもどります。

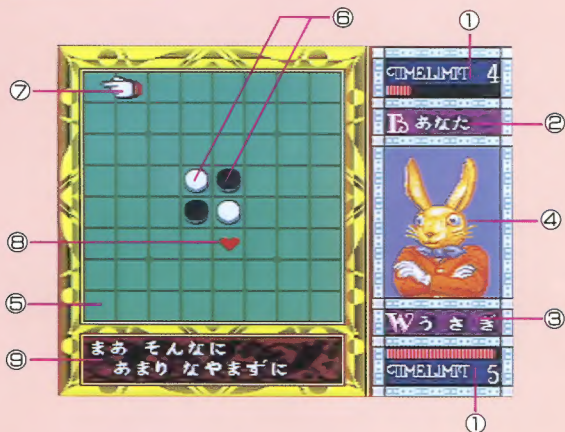


コントローラー——1人プレーの時は、コントローラー1でしか動きません。コントローラー2は、2人プレーの時のみ使用します。



※その他のボタン(Y、X、L、R)は使用しません。

ゲーム画面



- ① タイムリミット
各プレイヤーの残りの持ち時間を表示します。
(くわしくは、P8タイムリミットを読んでください。)
- ② 黒先手のプレイヤー名が表示されます。
- ③ 白後手のプレイヤー名が表示されます。
- ④ 対戦相手が表示されます。
- ⑤ ゲーム盤
- ⑥ ゲーム石
- ⑦ カーソル
十字ボタンを使って上下左右打ちたい場所へ動かします。
- ⑧ ヒントマーク
いちばん良いと思われる手を表示します。
(くわしくは、P9ヒント機能を読んでください。)
- ⑨ メッセージ
対戦相手がいろいろと話かけてきます。
(くわしくは、P9メッセージを読んでください。)



マップ画面



オセロワールドには5つの国があります。

自由の国	レベル1
海の国	レベル2
空の国	レベル3
天空の城	レベル4
聖域	レベル5

レベル1がいちばん弱く、2、3と順に強くなります。

勝ち進んだ国までしかマップは表示されません。

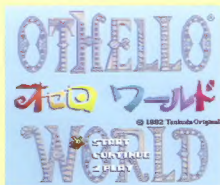
対戦相手選択画面



5人の中から対戦相手を選びます。1つの国で3人に勝つと次の国へ進めます。

オープニング

スーパーファミコンに「オセロワールド」のカセットを差し込み電源を入れるとタイトル画面に続きデモ画面があらわれます。タイトル画面の時にAボタンまたはSTARTボタンを押すと右のような画面になります。

スタート
START

はじめてプレーする時は、十字ボタンでSTARTのコマンドを選びAボタンを押すとオープニング画面がはじまります。オセロワールドの案内人のウサギの指示にしたがいウサギと対戦します。



タイムリミット

対戦時間を設定できます。対戦相手が考えている時は、自分の持ち時間はへりません。持ち時間が無くなるとその時点で負けになります。

タイムリミットは次の中から選べます。ウサギ、自由の国、海の国、空の国
5分、10分、20分、ノータイム
天空の城10分、20分、40分、ノータイム
聖域では、40分に限定されています。





ゲームスタート

つづいてウサギとの対戦になります。
十字ボタンで打ちたい場所を選びAボタン
で決定します。

打てない場所でAボタンを押すとブービー
音とともに「まちがいですのでやりなおし
てください」等と教えてくれます。



メッセージ

各対戦相手ごとに別々の楽しいメッセージを話してきます。
メッセージはゲーム進行中の有利、不利、パス等の状況によって
話しの内容が違います。メッセージ表示を消したい時には、
自分の手番の時に、SELECTボタンを押して下さい。
もう1度押すと再びメッセージを表示します。

ヒント機能

ゲームの途中でウサギが「ちょっとまって
ください、このゲームにはヒントきのうが
あります、これはしあいちゅうにスタート
ボタンをおすといちばんいいてをおしえて
くれるんです、ただしつかえるかいすうに
はかぎりがあります」と話かけてきます。
ヒント機能は自分の手番の時にSTART
ボタンを押すと♥マークで良い手を教えて
くれる機能です。



ヒントを使える回数は

ウサギ.....10回
自由の国.....5回
海の国.....4回
空の国.....3回
天空の城、聖域では
使えません。

ヒントを使えば必ず勝てるわけではありません。どの局面で使うのが効果的かを
考えて使うのがコツです。ヒントを考えている間はカーソルを動かすことはでき
ません。

パス

打てる場所がなくなるとパスの表示がで
て、自動的に手番が入れ替わります。



ゲームオーバー

ゲームが終了するとAボタンで取った石の数、勝ち負けが表示されます。
黒、白、同数の時は、引き分けとなり、対戦相手を倒したことはありません。



なまえにゆうりょく
名前入力

ウサギとの対戦に勝つと名前入り画面になります。十字ボタンの上下左右で、縦と横のラインを動かし、文字に照準を合わせて下さい。

Aボタンで文字を入力していき最後に
(END)で決定します。

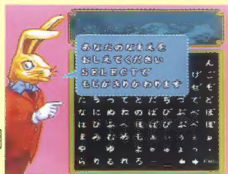
SELECTボタンを押すと

「→ひらがな→カタカナ→アルファベット」

の順番で文字画面が変わります。

名前なまえは、4文字もじまで入力にゅうりょくできます。

入力した名前は、電源を切るまでゲーム中に表示されます。



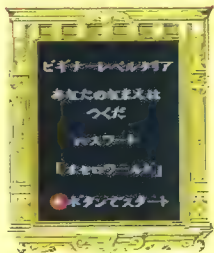


クリア表示

名前なまえの入力にゅうりょくが終わるとレベルクリア画面がめんで、今登録された名前なまえと自由じゆうの国くにへのパスワードパスワードが表示ひょうじされます。

パスワードは、必ずメモしておきましょう(P14にパスワードメモがあります。)
次回プレーする時に、パスワードを入力にゅうりょくした国くにまで行くことができます。

さあ、自由じゆうの国くにへ行いって対戦たいせんです。



CONTINUE

タイトル画面がめんで、十字ボタンをCONTINUEのコマンドに合わせ、Aボタンを押すと名前入力にゅうりょくの後パスワード入力画面がめんがあらわれます。

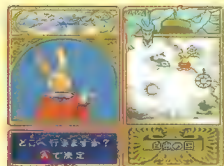
ここでメモしておいたパスワードパスワードを入力にゅうりょくするとマップ画面がめんがあらわれます。



パスワード・マップ

マップには、入力にゅうりょくしたパスワードパスワードの国くにまでしか表示ひょうじされません。

十字ボタンで選択せんたくしてAボタンで決定けつていします。

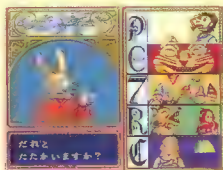


たいせん あい て せんたく

対戦相手選択

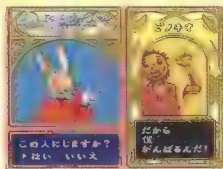
マップ画面で選択した国の5人のキャラクターがあらわれます。

十字ボタンで選択して、Aボタンで対戦相手を決定します。



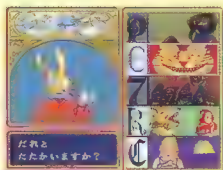
次に対戦相手が自己紹介してきます。ウサギが「この人にしますか?」と聞いてきた時に「はい」のコマンドを選ぶと「黒、白」「タイムリミット」につづいてゲームがはじまります。

「いいえ」のコマンドを選ぶと対戦相手選択画面に戻り他の相手を選ぶことができます。



負けた対戦相手は、暗く表示されます。プレー中に、RESETボタンを押すとタイトル画面に戻りますが、登録された名前、パスワード等は再度入力の必要はありません。

プレー中に電源を切るとすべて消えてしまい、もう1度名前、パスワード等を登録しなければなりません。





レベルクリア

1つの国で3人の対戦相手に勝つとレベルクリアデモが始まり次の国のパスワードを教えてください。

なかなかやりますね

それではレベル2のパスワードを教えてください

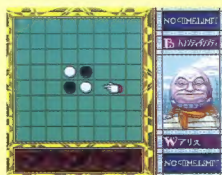


プレイ 2 PLAY

タイトル画面で十字ボタンを2PLAYのコマンドに合わせ、Aボタンで決定すると「コントローラーI」は(黒)コントローラーIIは(白)となります。じかんはむせいげんです。「PUSH A BUTTON」と表示されて2人でプレーすることができます。ゲーム終了後Aボタンを押すとタイトル画面にもどります。

コントローラー1は黒
コントローラー2は白となります
じかんはむせいげん

PUSH A BUTTON



エンディング

聖域で「タメノリ」と対戦して勝つとゲームは、終了です。毎年開かれるオセロ大会に参加して実力を試してみましょう。

キャラクター紹介

あん ない にん
案内人



ウサギ

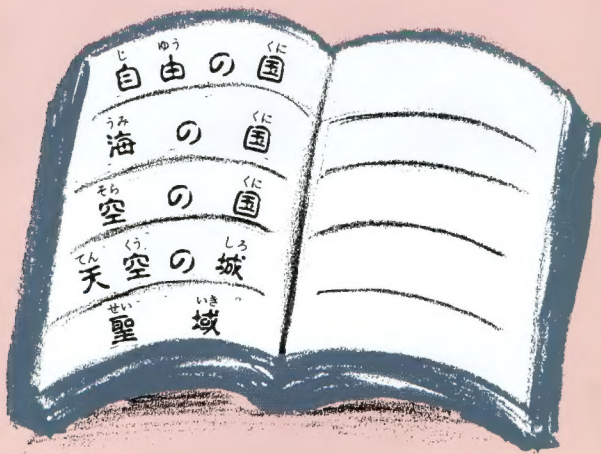
じ ゆう く に
自由の国



ピノキオ

チシャ^{ねこ}猫にん こ びと
7人の小人あか
赤ずきんちゃん

シンデレラ



使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



〒111 東京都台東区橋場1-36-10
TEL.03-3871-3181(代表)

MADE IN JAPAN
© 1992 TSUKUDA ORIGINAL

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。